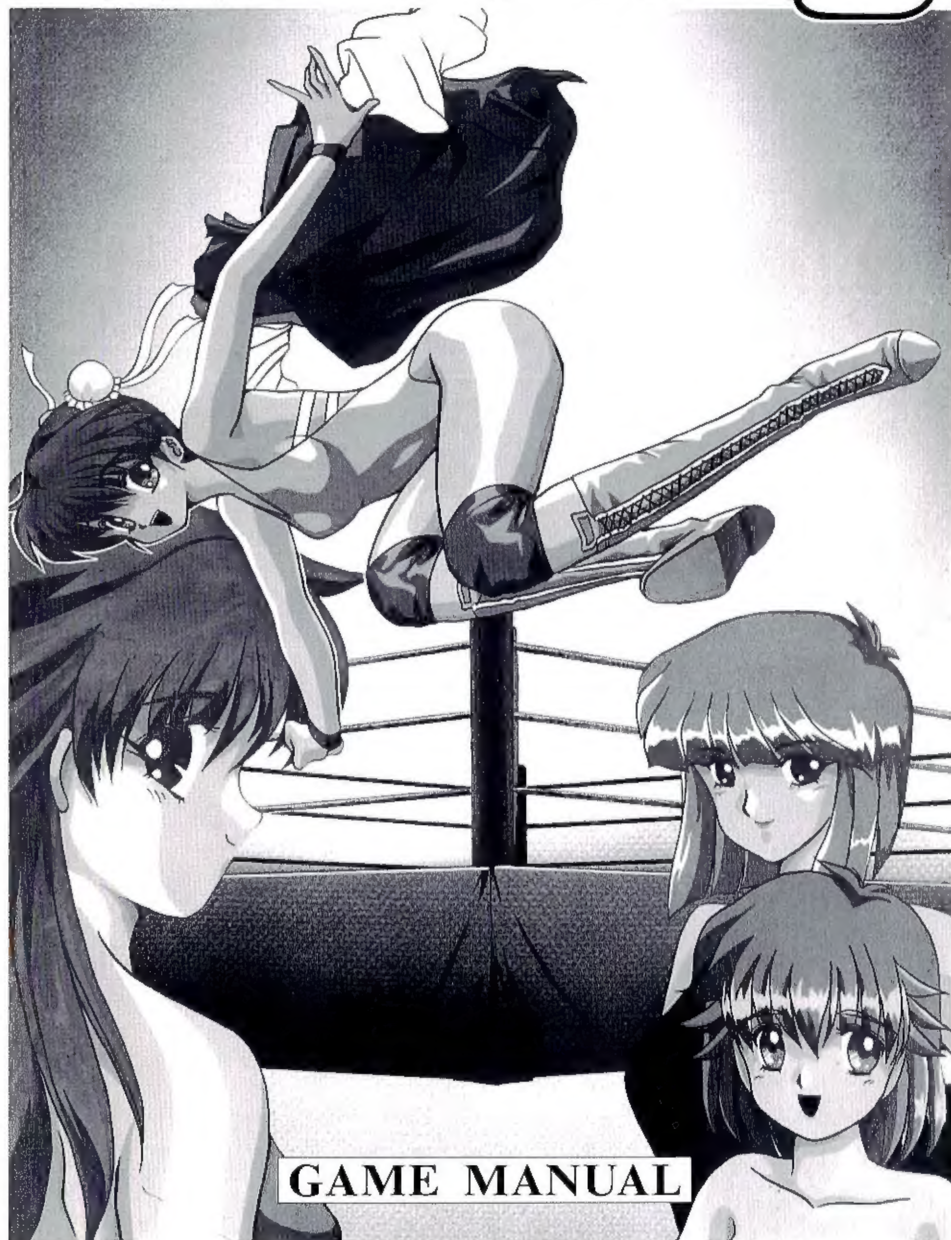
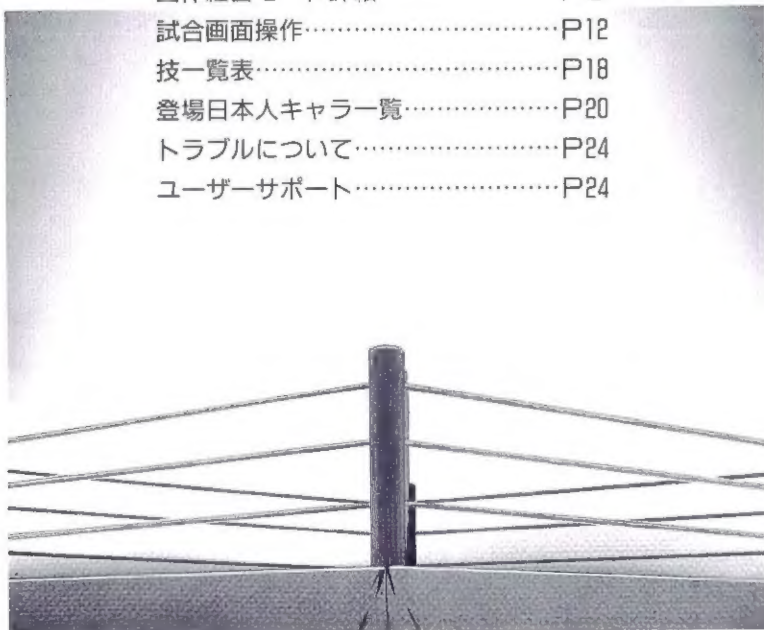
レッスルエンジェルス3



はじめに
この度は、「レッスルエンジェルス3」をお買い上げいただきまして、
誠にありがとうございます。
本製品は、レスラーを育成し、プロレス団体を経営する
全く新しいプロレスシミュレーションゲームです。
ゲームを始める前にこのマニュアルをよくお読みになり、
遊び方を十分ご理解の上、ゲームをお楽しみ下さい。

CONTENTS



1）パッケージ内容

製品の内容

- パッケージには、以下のものが入っています。ご確認下さい。
  ディスク6枚（A～F）
  マニュアル1部
  アンケート葉書1枚
  解答集申し込み用紙1枚

2）起動方法

1ドライブにディスクAを、2ドライブにディスクBを入れて、起ち上げて下さい。
ディスク交換等は、その都度画面から指示があります。

3）ゲームモード説明

団体経営モード

自分のプロレス団体を作り、全国各地で試合を行ない、選手を育てて団体を大きくしていくモードで、最大3人までのマルチプレイが可能です。
このモードについては、後で詳しく説明します。

エキジビションマッチ

特定の選手を選んで、試合のみを行なうモードです。
選手を選択した後、どの選手をマニュアルで扱うか、またはオートにするかを自由に設定できますので、コンピューター同士の対戦、プレイヤー対コンピューターの対戦、プレイヤー同士の対戦が自由に選択できます。

シングルマッチ

プレイヤーが選手一人を選んでエキジビションマッチを行なうモードです。システムに慣れるための練習用に最適です。

タッグマッチ

プレイヤーが複数の選手を選び、タッグを組んで戦います。
通常の4人タッグと、6人タッグがあります。

団体対抗戦

プレイヤー同士で、団体経営モードで育てた自分の団体のデータディスクを持ち寄り、他のプレイヤーの団体と対抗戦を行なうモードです。
表示されるメッセージに従って下さい。

システム

- CG　ON／OFF
  試合中に出て来るマルチスポットモーションCG、技CGをON／OFFします。
- 音楽　ON／OFF
  BGMをON／OFFします。
- 終了
  ゲームを終了します。

4）団体経営モード詳細

このモードを始める時には、まずプレイする人数を決定して下さい。１人から３人までプレイできます。また、その他にコンピューター側が扱う「新日本女子プロレス」が常にゲーム中に存在しています。

●団体経営モードの流れ

このゲームのメインの部分となる団体経営モードは、大きく分けて、

1. 団体の旗揚げ準備（最初の興行を行なった時が旗揚げとなります）
2. 興行を行なう会場、マッチメイクの決定
3. 各会場での試合
4. 選手育成、その他のイベント

という流れになっています。旗揚げを行なった後は、基本的には一ヶ月ごとに、２～４の流れを繰り返します。

マルチプレイの場合は、一人目が２の手順を終えると二人目が２の手順を行ない…というふうに行なわれ、全員が一つの手順を終えると、次の手順に移行します。

●団体経営モードの目的とゲームオーバー

このモードでの最終目標は、所属選手をアメリカにある最強団体の王座に就かせることです。このモードにおいては、団体が倒産するとゲームオーバーになります。

以下、団体経営モードの詳しい説明を行ないます。

A. 団体の旗揚げ

このモードを始めるには、まず自分の団体を作らなければなりません。まずは団体の名前を入力して下さい。その後、トレーニングジム画面に移行します。旗揚げ後も、この画面上で選手獲得や能力値のアップなどを行ないます。

団体経営モードにおいては、興行の経費を賄う「資金」と、選手の獲得、能力値のアップ、技の習得などの行動を行なうのに使用する「行動ポイント（以下ＡＰ)」の二つのパラメータがあります。プレイヤーの手元には、最初にこの行動ポイントが3000ほど与えられていますので、このＡＰを使って、旗揚げの準備をすることになります。その後、旗揚げ準備終了後、準備時に余ったＡＰが資金に換算されたものが、旗揚げの資金となります。

●資金とＡＰ

「資金」は、興行を行ない観客を動員することによって得られ、興行を行なう際の経費に使われます。また、「資金」は選手の能力値アップなどに使用する「ＡＰ」に換算されます。「資金」は、「ＡＰ」を使うとその分消費されます。

つまり、観客が入らなければ選手も成長しないということです。「資金」が赤字になっても興行はできますが、「ＡＰ」には換算されません。「ＡＰ」に換算されるのは、黒字分だけです。なお、赤字が３ヶ月続くと倒産となり、ゲームオーバーとなります。

●選手の獲得

団体の旗揚げには、最低でも6人の選手が必要になります。6人以上いなければ、興行ができません。選手の獲得には、以下の3つの方法があります。それぞれ月に一回しか実行できません。

■新人募集

新人募集のコマンドを実行することによって、プレイヤーの団体に新人が何人か集まって来ます。採用するかしないかは自由です。採用することには、APは消費しません。最も安上がりな方法ですが、即戦力という訳にはいきませんので、APを消費して成長させてください。

■他団体の選手の移籍

他団体で活躍している選手をスカウトします。旗揚げ準備時のスカウトは必ず成功します。移籍には、その選手の評価ポイントより多少多目のAPが必要になります。高くつく方法ですが、団体の柱となる選手を確保できます。旗揚げ後は来てくれない事もありますが、何度も足を運べば、熱意を分かってくれるかも知れません。

■引退選手の再スカウト

既に引退している選手をスカウトして、再びリングに上げる方法です。
その選手の評価ポイントと同額のAPが必要です。

■海外団体との提携

海外の団体と提携することで、外国人選手を招聘することができます。提携した団体以外の外国人選手は、呼ぶことができません。

B.興行の準備

選手を集めて、団体の陣容が整うと、いよいよ全国各地での興行を行なうこととなります。興行は一ヶ月単位で行なわれ、以後、このことをシリーズと呼びます。

興行の手順は、以下のように進みます。

■参加選手の決定

所属選手、外国人選手の中から、このシリーズに参加させる選手を決定します。選手の一覧表の中から、参加させたい選手をクリックして決定して下さい。参加させる選手は6人以上で、偶数でなければなりません。もし選手が6人以上いない場合は、その月の興行は行なえません。

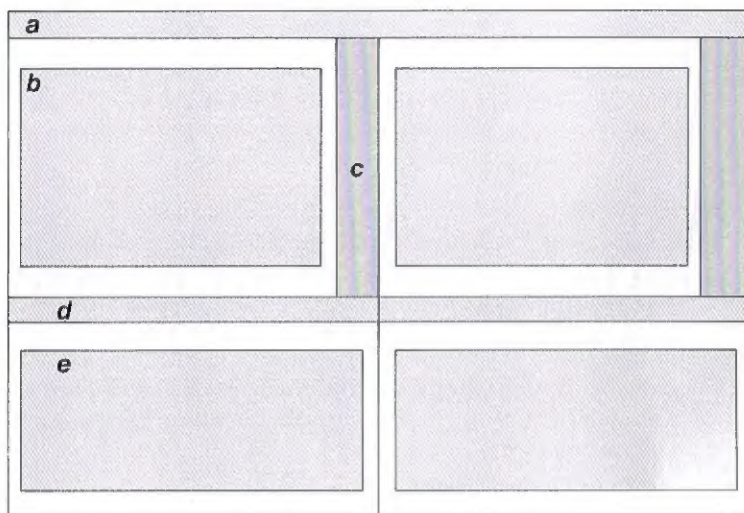
■会場の決定

次に、興行を行なう会場を決定します。

日本地図上で各都道府県をクリックすると、その都道府県での会場一覧が表示されますので、興行を行ないたい会場を左クリックで決定して下さい。1シリーズで最高8回の興行が行なえます。会場名の右の数字は、収容人員です。

■マッチメイク

会場を決定したら、次に各会場での対戦カードを決定します。
カードの決定は、プレイヤーがマニュアルで行なう方法と、コマンドを使用してオートで決める方法があります。
対戦カード決定画面は、次の図のようになっています。



a　全体コマンド

データ　…　選手のデータを表示します。
全オート…　そのシリーズ全ての対戦カードを自動的に決定します。
全クリア…　そのシリーズ全ての対戦カードをキャンセルします。

b　シリーズ全会場名

そのシリーズに興行を行なう全会場を表示します。会場名の左に表示されているアルファベットは、会場の規模を示すもので、S，A，B，C，D，Eがあり、Sが最大です。
ここに表示されている会場名をクリックすると、その会場の対戦カードが決定欄(e)に表示され、カードを決定・変更できる状態になります。

c　コマンド

オート　…　dの欄に表示されている会場のカードのみを自動的に決定します。
クリア　…　dの欄に表示されている会場のカードのみをキャンセルします。

d　会場名

現在対戦カードを決定・変更中の会場名を表示します。

e　対戦カード決定欄

カード決定欄は、選手の人数分ほどの枠で区切られています。その枠に選手を入れていく事によって、カードを決定していきます。一番上が第一試合、一番下がメインイベントです。

選手名の入っていない枠をクリックすると、選手の一覧が表示されますので、その枠に入れたい選手を決定して下さい。すでに選手名の入っている枠をクリックすると、その枠を別の枠に移動できる状態になりますので、移動したい枠に合わせて、決定して下さい。

こうしてプレイヤーの好みのカードを決定することができます。

一部のカードのみをプレイヤーが決定し、残りのカードをオートで決定することもできます。

■ 対戦形式の変更

シングルマッチをタッグに、タッグを6人タッグにしたい場合などは、対戦者の名前の間にあるカッコの部分をクリックして下さい。対戦形式が表示されますので、希望の対戦形式をクリックして決定して下さい。

■ 対戦カードのコピー

ある会場のカードと同じものを別の会場でも行ないたい場合は、カードをコピーすることができます。マッチメイク画面は二つに分割され、左右同じものが表示されていますが、これは主にコピーを行なうためです。

● カードごとにコピーする場合

右の画面にコピーしたいカードを表示し、クリックして決定した後、左の画面のコピーしたい箇所にカーソルを合わせてもう一度クリックすれば、カードがコピーされます。この際選手がダブってしまった場合などは、他のカードが自動的に変更されます。

● 1会場のカードをまるごとコピーする場合

右の画面の全会場一覧から、コピーしたい会場を選んでクリックし、そのあと左の画面のコピー先の会場をクリックすれば、その会場のカードが全てコピーされます。

こうして全会場でカードを決定したら、「終了」を実行して下さい。ゲームは最初の会場の試合へと移行します。

なお、会場や対戦カードを決めずに「終了」すると、その月の興行はキャンセルされます。

C. 試合

試合は、プレイヤーが直接キャラクターを動かして試合をするマニュアルモード、コンピューターに任せるCOMモード、技選択をコンピューターに任せるセミオートマチック、結果だけを表示するスキップモードがあります。

エキジビション等を含めた試合画面の操作については、後述します。

D. シリーズ終了

シリーズが終了すると、トレーニングジム画面に移行します。シリーズ全体の入場料収入から経費を差し引いた収益が、持ち金の表示欄に計上されます。
シリーズの収入と支出の内訳は、以下の通りです。

収入

観客動員数×4500（4500というのは、平均入場料と考えて下さい）

支出

屋内会場経費　収容人員数×1/2×4500
屋外会場経費　収容人員数×1/4×4500
外国人選手ファイトマネー
諸経費

つまり、観客数が1/2、あるいは1/4を下回ると、赤字が発生するということです。（観客動員に関しては、「G. 団体の運営」で詳しく説明します。）
この収益はＡＰに換算され、選手の育成などに使われることになります。

E. トレーニングジム

この画面では、新たな選手の補充、選手の育成などの、団体運営に関する様々なことを行ないます。この画面で実行できるコマンドは以下の通りで、実行するごとにそれぞれ一定量のＡＰを消費します。
なお、これらのコマンドは、それぞれ月に一回しか実行できません。

―人事

○新人募集

新人レスラーを募集します。基本的には旗揚げ時と同じですが、集まらない場合もあります。

○スカウト

他団体の選手や、引退している選手をスカウトします。基本的には旗揚げ時と同じですが、来てくれない場合もあります。スカウトの成否には、選手の信頼度が大きく影響します。

○海外遠征

所属選手を一人、提携先の海外の団体に遠征させます。
海外に提携している団体を持っていない場合は、遠征はできません。また、このコマンドによってすでに遠征に出ている選手を呼び戻すことができます。
呼び戻さない限りは、選手は海外に出たままです。海外に出た選手は、成長して戻って来ます。

●マスクマン

所属選手を一人、マスクマンにすることができます。
マスクマンにできる選手には一定の条件がありますので、条件を満たさない場合はマスクマンにはできません。
マスクマンにすると、人気などが上がります。

● バカンス

所属選手全員でバカンスに行きます。軽傷のケガをしている選手は、ケガが治ります。また、選手の信頼度が上がります。その月は興行が行なえません。

● 団体提携

海外の団体と提携を行ないます。提携を結ぶには、ある程度のＡＰを必要とします。提携した団体からは、そこに所属している外国人選手を呼ぶことができます。外国人選手には、１試合につき、評価値に応じたファイトマネーを支払わなければなりません。

―トレーニング―

能力値のアップ、技の習得、必殺技の変更、選手名の変更、必殺技名の変更が行なえます。

所属選手の一覧から、トレーニングしたい選手を選んで、実行して下さい。

技の習得は、習得しようとする技の難易度が、その技のカテゴリーの攻撃パラメータ値以下でないと習得できません。

○トレーニングに必要なＡＰ

能力値アップ、技習得、必殺技変更を実行する時に必要なＡＰは、選手によって異なります。新人などは少なくて済みますが、主力のベテランなどは大量に必要となります。選手名の変更に必要なＡＰは一定です。必殺技名の変更には、ＡＰは必要ありません。

―ステータス―

○団体データ

団体の現在の状況などを表示します。

○個人ランク

所属選手のデータを表示します。データ項目ごとに並べ換えることもできます。

○ベルト一覧

自分の団体がどのチャンピオンベルトを保持しているのかを表示します。

○提携団体

海外のどの団体と提携を結んでいるのかを表示します。

―殴り込み―

他団体に殴り込むことができます。殴り込み先の団体名が表示されますので、行きたい団体を選び、参加させる選手を選択して下さい。

殴り込みの詳しいことに関しては、「F.殴り込み」で説明します。

―システム―

○ロード

セーブデータをロードします。

○セーブ

ゲームをセーブします。

○CG　ON／OFF

試合中に出て来るマルチスポットモーションCG、技CGをON／OFFします。

○音楽　ON／OFF

BGMをON／OFFします。

○終了

団体経営モードを終了し、メニューに戻ります。

F.殴り込み

このゲームでは、コンピュータが操作する新日本女子プロレスが、プレイヤーの団体に殴り込んで来る時かあります。これとは逆に、1Pプレイの時は新日本女子に対して、マルチプレイの時には新日本女子と他のプレイヤーの団体に対して、何人かの選手を殴り込みに行かせることができます。

○新日本女子が殴り込んで来た場合

ある条件を満たすと、新日本女子の数人のレスラーが、プレイヤーの団体に殴り込んで来ます。殴り込んで来たレスラーは、シリーズ参加選手を決定する時の一覧表に名前が記載され、シリーズに参加させることによって自団体の試合に出場させることができます。

○新日本女子に殴り込む場合

自団体に新日本女子が殴り込んで来た後でないと、こちらから新日本女子に殴り込んでも、これを受けて貰えません。

新日本女子に殴り込んだ場合、全プレイヤーのその月の興行終了後、新日本女子の興行に移ります。その中で、参加させた選手は新日本女子の試合に組み込まれ、試合を行ないます。プレイヤーは、この時のマッチメイクには関与できませんが、自軍の選手に限り、試合を操作することはできます。また、当然ながら殴り込みに参加した選手は、その月の自団体の興行には参加できません。

殴り込んだ選手は、一ヶ月で帰って来ます。

○他のプレイヤーの団体が殴り込んで来る場合

マルチプレイ時に、他のプレイヤーの団体が殴り込んて来る場合も、同じようにシリーズ参加選手一覧に選手名か記載されます。シリーズに参加させるかどうかは、殴り込みを受けたプレイヤーの自由です。

○他のプレイヤーの団体に殴り込む場合

同じように、殴り込ませた選手は相手の団体の対戦カードに組み込まれます。当然その月は自団体の興行には参加できません。

G.団体の運営

団体は、興行を行ない、観客を動員し、その収益で運営されます。つまり、いかに多くの観客を動員するかが、団体の規模拡大の成否につながって来ます。なお、興行を行なわない月でも、諸経費として資金は減って行きます。

○観客動員

観客は興行を行なえば自動的に集まって来ますが、動員数は色々な要素に左右されます。
主に動員に関係する要素としては、次のようなものがあります。

○団体所属のレスラーの評価値
その団体に所属しているレスラーの総評価値が高い程、観客が集まり易くなります。

会場のある都道府県での団体の人気
最初は一定ですが、その土地で興行を行なうごとに、団体の人気は上がって行きます。

メインイベントのカード
メインイベントに登場するレスラーの総評価値が高い程、観客が集まり易くなります。ただし、シングル、タッグ、6人タッグではそれぞれ基準が違います。

タイトルマッチの有無
タイトルマッチを行なうと、観客が集まり易くなりますが、これはベルトの権威により変動します。ベルトの権威については、「I.ベルトの権威」で後述します。

○外国人選手、他団体の選手の参加
強い外国人選手や初来日の外国人、他団体の選手の参加によっても、観客は集まり易くなります。

これらの要素を加味して観客動員数が決定されます。

○興行の注意点

一度ある場所で興行を行なうと、その直後はその場所では客足が一時鈍ります。連続して同じ場所で興行を行なうことは、団体の人気を上げることにはなりますが、その時点での観客動員にはつながりません。その場所での団体の人気を上げ、かつ観客を集めるには、数ヶ月の間をおいて、その場所で興行をするのがよいでしょう。また、会場の中には特に経費の安い場所などもありますので、捜してみて下さい。

○各都道府県における団体の支持率

前述した通り、観客動員は、その場所での団体の人気に影響されます。これは各都道府県ごとに設定され、常に変動します。その都道府県出身のレスラーがいる場合、支持率は多少上がります。
どの団体が各都道府県において最も支持を集めているかは、地図上にその団体のカラーで表示されますので、目安にするとよいでしょう

○倒産

団体経営モードにおいては、団体が倒産するとゲームオーバーになります。倒産は、三ヶ月連続で資金が赤字になった時に起こります。

H. 選手

選手には、試合やその他のことに関連して、様々なことが起こります。

選手の引退

何ヶ月か連続して能力値のアップや技の習得を行なっていない選手は信頼度が下がり、ゲーム中では伸び悩んでいることになり、引退を申し出て来ます。
また、選手によっては他団体への移籍を申し出て来る場合もあります。
なお、上位の選手は信頼度が安定しているため、頻繁に信頼度が下がるということはありません。

○選手のケガ

試合に出場する選手は、全員ケガをする危険があります。ケガはスタミナのない選手に発生し易く、タッグよりシングルの方が発生し易くなっています。
ケガをした選手は、ほとんどの場合一ヶ月間の休養を与えれば元気に復帰して来ますが、ひどいケガの場合は入院します。また、休養させずに無理して強行出場させた場合でもケガが悪化し、入院することがあります。ひどい時にはそのまま引退することも有り得ます。また、入院すると、パラメータが下がります。

○選手のモラル、人気の変動

選手のモラルが上がるのは、自分よりモラルの低い選手と試合をして勝った場合と、自分より評価値の高い選手に勝った場合です。
下がるのは、自分よりモラルの高い選手に勝った場合と、自分より評価値の低い選手に負けた場合です。その選手と相手の数値の差が大きい程、変動幅も大きくなります。人気は、評価値が自分より高い選手に勝てば上がり、評価値の低い選手に負ければ下がります。やはり評価値の差が大きい程、変動幅が大きくなります。

I. ベルトの権威

チャンピオンベルトには、最初に固有の評価値が設定されており、防衛戦の間隔や防衛した相手の評価値によって、その権威が変動します。
防衛戦は数ヶ月に一度くらいの割合で行なうのが良く、あまり短期間で行なったり間を開けたりすると、評価値が下がって来ます。
また、対戦相手の評価値がベルトの評価値より上の場合、この相手を下して防衛するとベルトの評価値が上がり、逆に対戦相手の評価値がベルトの評価値より低い場合、この相手を下して防衛すると、ベルトの評価値が下がってしまいます。この場合、ベルトを返上することがあります。

J. その他のイベント

⊙最強タッグリーグ戦への参戦要請

すでに新日本女子の殴り込みを受けている場合、毎年12月に最強タッグリーグ戦への参戦要請が来ます。
最強タッグリーグ戦とは、文字とおりタックチームによるリーグ戦を行なうものです。これを受けるかどうかは自由ですが、受ける場合には2人の選手を出す必要があります。なお、出場した場合は、成績に応じて収入が入って来ます。

⊙テレビ放映

一定の条件をクリアすると、テレビ局より放映の依頼が来ることがあります。テレビ放映が始まると、毎月放映権料が入って来ます。

⊙サイン会

人気の高い選手がいる場合、サイン会の依頼か来ることかあります。サイン会を行なうと、臨時収入が入って来ます。

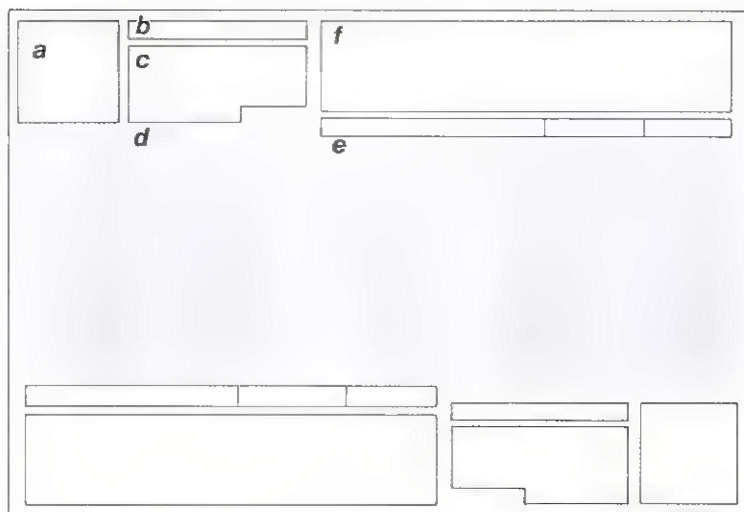
⊙写真集のモデル依頼

写真集のモデルとして、選手を依頼されることがあります。写真集の売上によって、収入が入って来ます。

他にも一日署長の依頼、テレビ番組への出演依頼、事務所に泥棒が入る…などがあります。

5）試合画面操作

A. 画面構成



a．キャラクターのサブグラフィック
b．キャラクター名
c．キャラクターパラメータ
　以下の項目を表示

数値で表示されているもの
●投げ技の能力
●関節技の能力
●打撃技の能力
●飛び技の能力

バーで表示されているもの左から
●M(MUSCLE)　筋力
●S(STRENGTH)　体力
●R(RECOVERY)　回復力
●A(AGILITY)　素早さ

d．能力値の相対値
e．HP表示バー
　左から　体力・腕・脚
f．カード

B.ゲーム説明

●ゲームの流れ

試合が始まると、右下側にプレイヤー側(対戦時は1P)、左上側に敵側（対戦時は2P）の選手のグラフィックが表示され、それぞれに5枚のカードが配られます。カートには技のカテゴリーと1～Aの数値が記されており、その中から左クリックで1枚を選んで使用します。その際、選んだカードに記されている技のカテゴリーに応じた、使用できる技の一覧表が表示されますので、選択して決定して下さい。その後技の成否判定が行なわれ、技をかけられた選手に対するダメージか算出されて、ダメージ分のHPを減算していきます。
また、技には返し技か設定されているものもあり、一旦技かかかったとしても、返されてしまうことがあります。
こうしてお互いか技をかけあい、どちらかがフォールもしくはギブアップとなると、試合終了となります。

●操作説明

■カード／技選択

選びたいカートを左クリックで決定すると、使える技の一覧か表示されます。使いたい技を選択して、左クリックで決定して下さい。右クリックするとカード選択に戻ります。
なお、一日技を決定したらキャンセルはできませんので、注意して下さい。

■システム／データ／タッチ／フォール／リターン

カード選択の状態の時に右クリックすると、次のようなコマンドが表示されます。ただし、「リターン」は場外にならないと表示されません。

●システム　以下のサブコマンドがあります。
アニメ：マルチスポットモーション機能をON／OFFします。
C　G：技のCGをON／OFFします。
音　楽：BGMをON／OFFします。

●データ　試合中のキャラクターのデータを表示します。

●タッチ　タッグマッチ時に他の選手とタッチしたい時には、技を決定する前にこのコマンドを実行して下さい。その時にこちらの技がかかると、タッチ成功となります。ポジションは関係ありません。

●フォール　フォールに行きたい時は、技を決定する前にこのコマンドを実行して下さい。その時に技がかかると、フォールに入ります。フォールできる確率は、相手の残りのHPとその時にかけた技の難易度により決定されます。より難易度の高い技の方が、フォールできる確率が高くなっています。

●リターン　場外になった場合、リング内に戻りたい時に、技を決定する前にこのコマンドを実行して下さい。その時に技がかかると、リング内に戻ります。このゲームにはリングアウトは設定されていませんので、場外に落ちたままリング内に戻らないとそのまま場外乱闘が続きます。

●対戦プレイ

基本的には1P時と同様で、交互に操作を行ないます。最初の操作のみ順番がランダムに決められ、後は前回技がかかった側のプレイヤーが先に入力を行ないます。入力側のプレイヤーの名前は黄色になりますので、現在どちらの順番であるかが分かります。

●ギブアップ

腕、脚のHPがある程度低くなった時に関節技をかけると、ギブアップとなることがあります。ただし、あまり難易度の低い技だとギブアップにならないことがありますので、フィニッシュはそれなりの技を使うようにしましょう。

●関節技の対処

関節技をかけられると、技の対処の方法が自動的に表示されます。
対処法は以下の2通りです。

自力で　自力で振りほどこうとします。振りほどけるまでは、関節技のダメージを受けます。

ロープへ　ロープエスケープしようとします。ポジションがどちらかのコーナーに近い場合は、こちらを選んだ方がいいでしょう。

●ポジション

このゲームでは、リング上を５つのポジションに分割、さらに両軍場外を加えた計７つのポジションで表わし、選手の移動を、画面中央に表示されるリング内のミニキャラで表現しています。ロープに近いほど関節技などからエスケープし易くなり、場外に落ち易くなります。また、カットプレーにも影響を与えます。ポジションの移動は技がかかるたびに行なわれ、どの程度ポジションが移動するかは、技によって異なります。基本的に投げ技は自軍の方へ＋１、ロープへ振る技はリング中央を中心にして対角に移動、関節技は動きません。
“間合いを取る”は自軍の方へ＋２、最も自軍のコーナーに近い場所で使うと場外へ出ます。技によってはある一定のポジションにいないと使えないものもありますので、常にポジションは頭に入れておくことが必要です。

●カットプレー

タッグマッチの場合、フォールされたり関節技がかかったりした時には、タッグパートナーがカットに入って来る時があります。カットプレーは自動的に行なわれ、ポジションが敵軍に近い場合はわりと早い時期からカットに入って来ますが、自軍コーナーに近い場合はなかなか入って来ません。
これに対して、カットに入られた側も控えの選手がこのカットプレーを阻止しようと入って来ます。ここでカットプレーの成否判定が行なわれ、成功すればフォールや関節技がカットされます。試合が進行すると、一旦カットに入って来ると、両陣営とも以降２ターンはカットに入れなくなることがあります。

●合体プレイ

合体プレイは“合”カードを使用することで行なえます。どの合体技が選べるかは、タッグを組む選手のモラルの差と評価値の合計によって決まります。モラルの値が近く、総評価値の高いチームほど高度な合体プレイが行なえます。
合体プレイは、敵選手とのＨＰの差が有利なほど、決まり易くなっています。
なお、合体プレイを行なうと、自動的にタッチします。６人タッグ時の合体プレイの相手は、選ぶことができます。

●カード

カードには“投”、“極”、“打”、“飛”、“他”、“特”の６種類のカテゴリーと、１～Ａの数値が記されています。（Ａは10を表わします）
また、タッグマッチの時に限り、“合”のカードが加わります。このカードを使用すると、合体プレイが行なえます。
“特”を除くそれぞれのカテゴリーには数種類の技があり、カードを使用することでそのカテゴリーの技を使うことができます。また、数値が大きいほど技がかかりやすくなります。
“特”カードは、以下の二つの効果の中からどちらかを選んで使用して下さい。

必殺技	その選手の必殺技を仕掛けます。状況によっては使えない場合もあります。
回　復	その選手の回復力に応じて、体力が回復します。

●技

“投”はバックドロップ等の投げ技、“極”は腕固め等の関節技、“打”はパワーボム等の打撃技、“飛”はムーンサルトプレス等の飛び技、“他”は逆さ押え込み等の固め技や鉄柱攻撃等、“合”は合体攻撃です。
技の難易度にはある程度の幅かあり、技の習得時に難易度か選択できます。同じ技でも、難易度によってダメージが変わります。難易度に幅のない技もあります。また、難易度の高い技ほどかかりにくくなっていますが、敵のHPが減って来ると、難易度の高い技でも難易度の低い技と同じ確率で決まるようになります。

C.選手のパラメータ

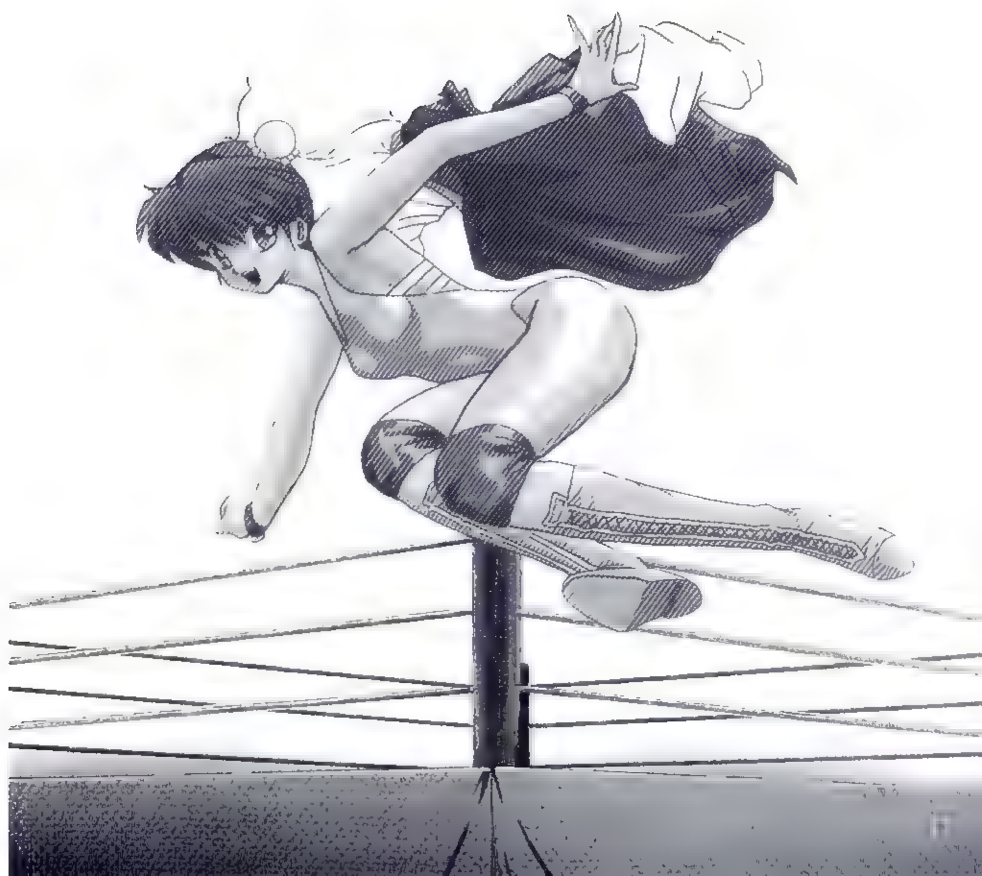
選手のパラメータは、以下の項目に分かれます。

1. 投げ技
2. 関節技
3. 打撃技
4. 飛び技
5. 素早さ
6. 体力
7. 筋力
8. 回復力
9. 必殺技
10. モラル
11. 人気
12. 信頼度

1～4は攻撃力と防御力に分かれており、攻撃力が高ければそのカテゴリーの技をかけやすくなり、防御力が高ければそのカテゴリーの技はかけられにくくなります。素早さは返し技の決まり易さ、カットの成功率、その他の技の決まり易さに影響します。筋力は与えるダメージの大きさに影響し、体力はHPの量、回復力はダメージの回復の早さに影響します。素早さと筋力の合計は必ず15以内となります。このような体力や筋力、回復力といった基礎体力面のパラメータは、技の能力値の上昇にも影響を与えます。
モラルはヒール(悪役)、ベビーフェイス(正義)の度合いを表わし、数値が高いほどベビーフェイスに近くなります。人気はイベントなどに影響します。
信頼度というのは、プレイヤー側から見た選手の信頼度で、言い替えれば所属団体に対する忠誠度です。この値が低くなって来ると引退などが発生し、他団体から引き抜かれ易くなります。信頼度を保つには、定期的に能力を上げてやることが必要です。なお、評価値の高い選手は、信頼度が安定しており、低くなりにくくなっています。

●評価値

その選手の総合的な力量を表わすもので、モラル、人気を除く全能力値の総計と、技数を足したものです。
マッチメイク、観客動員、スカウトなど、あらゆる状況に関係してきますので、常に気をつけておいた方がよいでしょう。



◎◎◎ 技一覧 ◎◎◎

種類	技名	難易度
投げ技	アームホイップ	1
	ボディスラム	1〜3
	フロントスープレックス	3〜5
	ブレンバスター	2〜5
	バックドロップ	4〜8
	裏投げ	4〜7
	ノーザンLスープレックス	5〜7
	キャプチュード	6〜8
	ジャーマンスープレックス	7〜9
	J・O・サイクロン	9
関節技	スリーパーホールド	1〜4
	脇固め	2〜5
	逆エビ固め	2〜4
	コブラツイスト	3〜5
	チキンWアームロック	3〜6
	アキレス腱固め	4〜7
	ストレッチプラム	5〜7
	サソリ固め	5〜7
	フェイスロック	4〜7
	STF	6〜8
打撃技	エルボーバット	1〜4
	掌底	2〜5
	ラリアート	3〜8
	DDT	3〜6
	コンビネーションキック	5〜8
	パイルドライバー	5〜7
	S式バックブリーカー	3〜6
	ノーザンライトボム	7

種類	技名	難易度
打撃技	パワースラム	5~8
	パワーボム	5~8
飛び技	ドロップキック	1~3
	ローリングソバット	1~3
	ギロチンドロップ	2~4
	ジャンピングニーバット	2~4
	F・ショルダータックル	3~5
	延髄斬り	4~6
	フライングニールキック	5~7
	ミサイルキック	5~7
	フランケンシュタイナー	7~9
	ムーンサルトプレス	7~8
	プランチャ	4~7
その他	間合いを取る	1~5
	挑発	1~5
	凶器攻撃	3~6
	スモール・P・ホールド	4
	逆さ抑え込み	5
	ローリング・C・ホールド	6
	イス攻撃	2~5
	鉄柱攻撃	3
	気合いを入れる	1~5
合体攻撃	ダブルドロップキック	3
	合体ブレンバスター	4
	合体パイルドライバー	6
	合体パワーボム	7
	ダブルインパクト	8

選手によっては、その選手のみの固有の難易度の技を持っている場合もあります。

◎◎◎ 登場日本人キャラ一覧◎◎◎

マイティ祐希子
山口県出身　現役

新日本女子のトップレスラー。ストロングスタイル、ルチャ、異種格闘技戦と、あらゆるスタイルをこなす。
必殺技はムーンサルトプレス。

ビューティー市ケ谷
埼玉県出身　現役

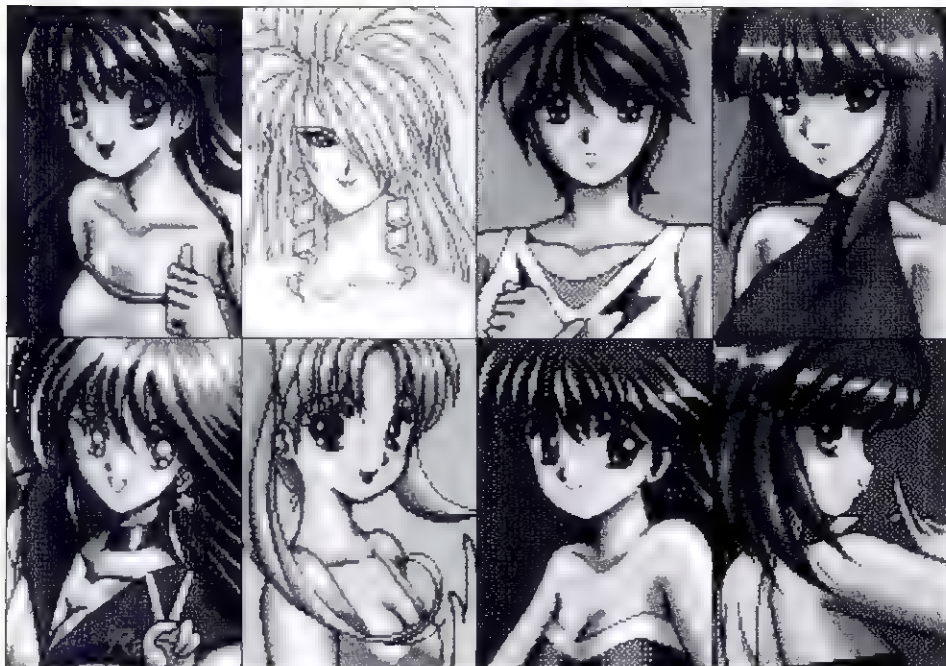
新日本女子所属のスーパーパワーファイターで、日本一高飛車な女。祐希子と互角に戦える数少ない日本人選手。
必殺技はビューティーボム。

ボンバー来島
福岡県出身　現役

祐希子のベストパートナー。直線的なブルファイトを得意とし、強さに対してストイックな姿勢を持っている。
必殺技はナパームラリアット。

南　利美
高知県出身　現役

国内最強の関節技の使い手。妥協のないファイトスタイルを信条とし、ファンの間で評価が高い。
必殺技はサザンクロスアームロック。



富沢　レイ
千葉県出身　現役

投げ技はまったくダメだが、関節技に見るもののある選手。キューティー、永原と中が良い怪しい奴。新女の若手トリオの一人。
得意技はサソリ固め。

キューティー金井
北海道出身　現役

女子プロ界のナンバーワンアイドル。
特長は、よく泣くこと。とにかく弱い。はたしてこんな子がメインイベンターになれるのか？
得意技はノーザンライトスープレックス。

武藤　めぐみ
静岡県出身　現役

次期エース候補といわれる新日本女子のホープ。すばらしいセンスとバネを持つ。愛称は、"むとめ"
必殺技はフライングニールキック。

結城　千種
愛知県出身　現役

武藤と並ぶ次期エース候補。ヨーロッパ遠征で身につけた強力なスープレックスを得意とする。ちょっと脳天気な所が彼女らしい。
必殺技はバックドロップ。

菊池　理宇
宮城県出身　現役

ジュニア最強戦士。華麗な空中殺法と、強力なパワーファイトを併せ持つ。小川、デスピナをライバルに持つ。
必殺技はフランケンシュタイナー。

小川　ひかる
長野県出身　現役

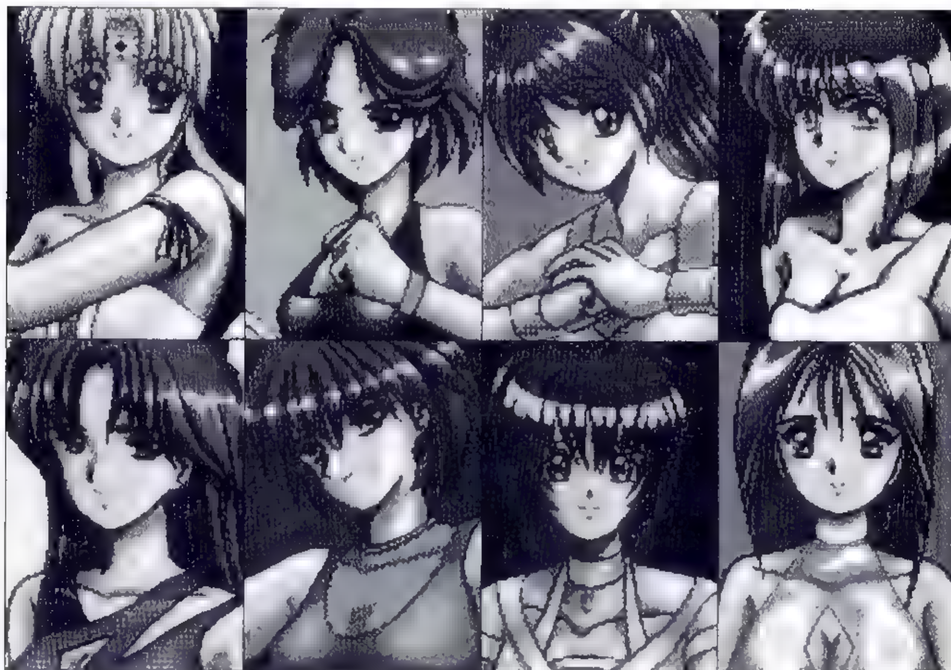
関節技を主体とする中堅選手。菊池に対して強いライバル意識を持つものの良き友人でもある。ニックネームはひかるちゃん。
得意技はストレッチプラム。

永原　ちづる
群馬県出身　現役

ひたすらにジャーマンスープレックスにこだわり続ける実力派。ただ今左脚骨折のため、リハビリ中。
必殺技はジャーマンスープレックス。

越後　しのぶ
秋田県出身　現役

攻撃力に若干欠けるものの、打たれ強さを持つ中堅選手。反骨精神が強くいささか自信過剰な面有り。
必殺技は一般的な延髄斬り。



パンサー理沙子
新潟県出身　引退

一時代を築いたかつての女王。いまだそのキャプチュードのキレは健在。最年長王座を目指し、再びマットの上に立つ。現在は解説者。
必殺技は同上。

ブレード上原
沖縄県出身　現役

理沙子と同じく、かつて日本マット界を席巻した好選手。一次期はメキシコマットの女王として君臨していた。現在は海外で活躍中。
必殺技はフランケンシュタイナー。

ミミ吉原
神奈川県出身　引退

理沙子たちとともにかつての新日本女子を支えた選手。元全日本女子空手王者。斎藤とはかつて全日本女子空手選手権を争ったライバル。
必殺技はフェイスロック。

藤島　瞳
京都府出身　引退

キューティー金井の前のアイドルレスラーといえば彼女。現在は芸能界で活躍中。果たしてアイドルの座を金井から奪い取ることができるか？
必殺技はフライングニールキック。

伊集院　光

兵庫県出身　引退

正真正銘、芦屋のお嬢様だが、プロレスはパワーファイト。現在は伊集院財閥を取り仕切っている。本当はレスラーより社長が似合うね。
必殺技はハイソなパイルドライバー。

テディキャット堀

東京都出身　引退

空中殺法を得意とするかつての中堅選手。現在は主婦で一児の母。娘のためにベルトを取るとか取らないとか。
必殺技はバックドロップ。

斎藤　彰子

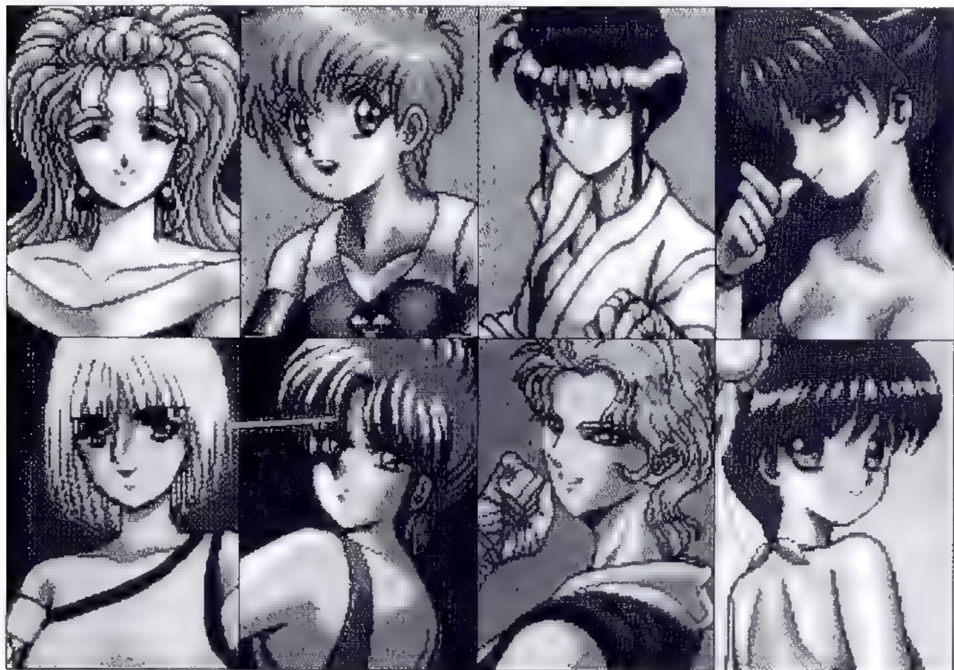
三重県出身　無所属

現全日本女子空手王者。その変幻自在の強力な蹴りは驚異で、南を下した実績を持つ。一時期鳴りを潜めていたが、再び牙をむくか。
必殺技は飛燕脚。

サンダー龍子

熊本県出身　無所属

プロレス団体「WARS」のエースとして活躍していたが、内部分裂により現在はフリーの身。実力的には祐希子や市ケ谷に引けを取らない。
必殺技はプラズマサンダーボム。



北都　ひろみ

青森県出身　新人

実家は青森でリンゴ園を営なむ農家の大事な一人娘。親の猛反対を振り切って歌手を目指して上京してきたはずだったのだが…
必殺技はパイルドライバー。

井上　美香

長崎県出身　新人

天性の明るさとプロレスセンスを持つが、本人はバンドがやりたっかたらしい。女子プロレスには歌のコーナーがあると聞いて、バックバンドを目指して来たのだが…
必殺技はフライングショルダー。

神田　幸子

茨城県出身　新人

ボクサーを目指していたが、とある理由により断念。人前でほとんど笑顔を見せないことで有名。
必殺技は掌底。

金森　麗子

広島県出身　新人

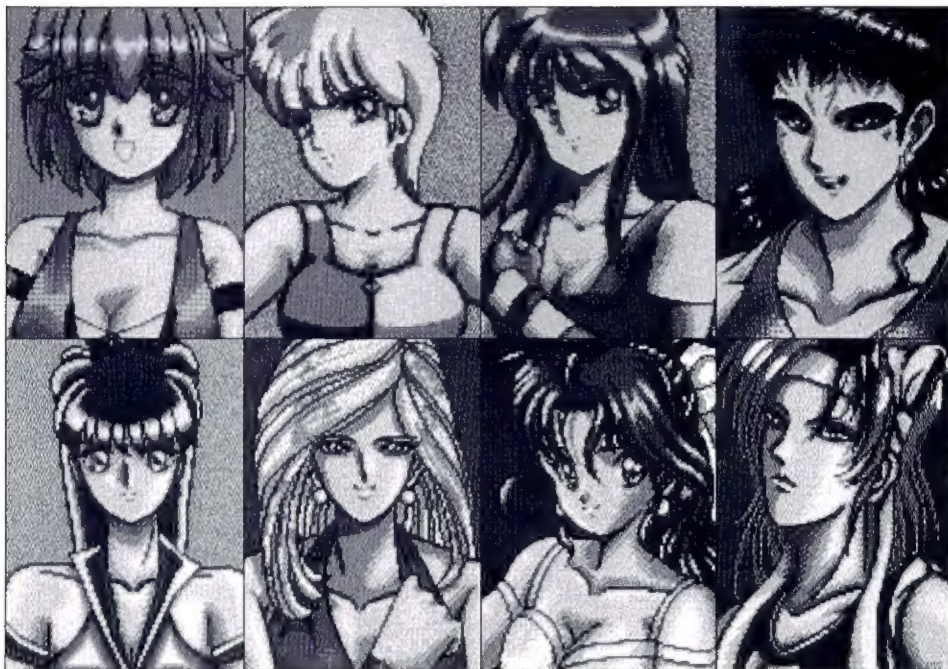
昨年度のミスもみじまんじゅう(笑)。三才の頃よりテニスを始め、現在は父のテニスクラブでインストラクターを務める。
必殺技は延髄斬り。

渡辺　智美
香川県出身　新人
ジュリアナに通い詰める派手好きな新人レスラー。お立ち台の次はマット上で華を咲かせることができるか。
必殺技はコブラツイスト。

長谷川　美由紀
富山県出身　新人
母校の陸上部のコーチを務める異色の新人レスラー。礼儀正しい良い子。でも怒ると怖いらしい。
必殺技は当然（何が？）ローリングソバット。

豊多摩　奈美
鳥取県出身　新人
天性の身体の柔軟さを生かしたプロレスが得意。(どんなんだ?)鳥取砂丘で鍛えた足腰の強さを武器にトップを目指す。
必殺技はバックドロップ。

コング宍戸
大阪府出身　新人
とにかくでかい。もうひたすらでかい。新人の中では破格の筋力を持つ。その秘密は工事現場で鍛えた腕っぷしによるもの。八人兄弟の長女。
必殺技はラリアート。



西町　珠理
福井県出身　新人
この世界では非常に珍しい真面目なヤツ。同期生の相談役として信頼が厚い。が、その人の良さがマット上ではマイナス。
必殺技はミサイルキック。

山元　広美
奈良県出身　新人
趣味でバイオリンを弾いているが、決してうまいわけではない。奈良のとある公園では夜な夜な奇妙な音が鳴り響いている。
必殺技はチキンウイングアームロック。

小縞　聡美
和歌山県出身　新人
実家はファミリーレストランのチェーン店を経営。たまにアルバイトに駆り出される。密かにアイドルレスラーを目指しているらしい。
必殺技は派手なだけのパワースラム。

紅　狂鯉
福島県出身　新人
本来は真面目な優等生だったが、憧れていた先輩にふられた途端に豹変。地を表わす。レディースを気取っているが、免許はない。
必殺技は裏投げ。

◎◎◎ トラブルについて ◎◎◎

トラブルと思う前に…

ソフトが動作しない時
- 御使用のコンピューターの機種とソフトは対応していますか?
- 電源はONになっていますか?

画面が真っ暗で何も見えない時
- ディスプレイの電源はONになっていますか?
- ディスプレイのケーブルはしっかりと接続されていますか?
- 画面の明るさは適当な調整をしていますか?

音が鳴らない時
- ボリュームは適当ですか?

以上のことをお確かめの上でうまくいかない時は、機種、周辺機器等を御確認の上、弊社ユーザーサポートまで御連絡下さい。
尚、ゲームの性質上の解法についてのお問い合わせは、誠に勝手ながらお断わりさせていただきます。

◎◎◎ ユーザーサポート ◎◎◎

広島開発室　サポート係

AM10:00~PM5:00（土・日・祭日はお休み）
TEL (0829)24-7121

尚、当ソフトはプロテクトがかかっていません。
バックアップを取ってプレイされることをお勧めします。
また、このゲームの解答集が欲しい方には、"爆烈"レッスルエンジェルス3解答集、「DO GREAT vol.9」を発行しております。
この解答集をご希望の方は、別添の申し込みカードにご記入の上、1.000円分の現金書留もしくは定額小為替を添えて、

〒731-51　広島市佐伯区楽々園4-3-22 栄泉楽々園ビル
グレイト㈱「レッスルエンジェルス3解答集あと1回で創刊10号だね」係までお送り下さい。

本解答集の申し込みは1994年10月1日までとさせて頂きます。(当日消印有効)
それ以降につきましては、当社に御連絡の上申し込まれますよう、お願いいたします。
なお、くれぐれも書留以外で現金をお送りにならないよう、お願いいたします。

STAFF

◆システム◆

松永直己

●

◆キャラクターデザイン◆

あいの裕一

松永直己

斎藤なつき

反事象“パパン”桂林

えみ某

ディックブラザー

●

◆グラフィック◆

あいの裕一

松永直己

斎藤なつき

えみ某

ディックブラザー

●

◆プログラム◆

みかん晃

Y.ABE

淳

●

◆ミュージック◆

デモンソング

GREAT



グレイト株式会社

〒543 大阪市天王寺区上本町8丁目2-7（スカイヒル上八） ☎(06)775-6296